PICTOR

LA PALETTE MAGIQUE





450010

CADEAU THOMSON

(Ce produit ne peut être vendu)



MISE EN MARCHE DU JEU

Pour commencer :

- Introduire la cartouche dans l'emplacement prévu à cet effet, en haut à gauche de la console du M05.

- Puis, brancher l'alimentation du M05.
Attention !
Ne pas brancher l'alimentation avant d'avoir introduit la cartouche de jeu.

- Pour jouer :
Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur une touche du clavier (barre d'espace, par exemple).

Le crayon optique :

Optionnel (sauf indications contraires) ... mais recommandé pour certains jeux.
Pour la plupart des jeux, la double commande est prévue. Le joueur peut jouer à l'aide des touches du clavier ou du crayon optique. Cependant, le crayon optique est souvent recommandé pour des raisons de facilité.

Pour régler le crayon optique :
Lorsque la page de présentation est affichée, appuyer sur la touche R.A.Z. . Pour régler le crayon optique, le pointer sur le trait blanc qui apparaît au milieu de l'écran. Dès qu'un « BIP » se fait entendre, le crayon optique est réglé et le M05 passe à la page suivante du jeu.

N.B. : Ceci ne concerne pas les jeux utilisant exclusivement les manettes de jeu (exemple : TRAP).

ATTENTION ! POUR CE JEU L'USAGE DU CRAYON OPTIQUE EST OBLIGATOIRE

BUT DU JEU

Composer des tableaux réalistes, abstraits, des paysages, etc . . . et les colorier.

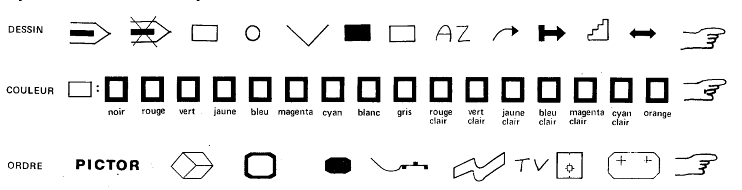
PRINCIPES

- Le joueur peut dessiner directement sur l'écran, reproduire des formes géométriques, composer des tableaux abstraits, des paysages et colorier.
- Pour ce faire, il dispose de 3 lignes de commande principales (DESSIN, COULEUR, ORDRE), qui s'affichent en bas de l'écran à tour de rôle, au gré du joueur.
- Chaque ligne de commande comporte divers symboles, correspondant à plusieurs possibilités : dessin libre, reproduction de formes géométriques, réduction de tout ou partie du dessin, coloriage, changement de la couleur de fond, copie, effacement, etc.
- Pour valider un choix, le joueur pointe, avec le crayon optique, le symbole choisi sur l'une des lignes de commande.
- Si l'utilisateur possède du matériel complémentaire, il peut enregistrer ses dessins sur une cassette (ou disquette), les reproduire sur du papier avec une imprimante graphique. Il peut également visualiser sur l'écran un dessin déjà enregistré sur cassette (ou disquette).

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur dispose de 3 lignes de commande : DESSIN, COULEUR et ORDRE.

Elles apparaîssent en bas de l'écran et comportent une suite de symboles sur fond jaune :



- Le joueur doit pointer le centre du symbole choisi avec le crayon optique. ce symbole apparaît alors sur fond vert (seulement après avoir choisi une couleur, dans certains cas).
- Pour revenir à la ligne de commande initiale, ou en faire apparaître une autre, il pointe le crayon optique sur [symbole]

1 – Ligne de commande DESSIN

Dessin au crayon optique
permet de dessiner directement sur l'écran avec le crayon optique.
Au départ, le tracé est automatiquement fin et bleu. Le joueur peut cependant choisir un tracé épais en pointant [symbole] sur la ligne de commande ORDRE. Il peut également changer la couleur en pointant celle de son choix sur la ligne de commande COULEUR.

Gomme
le déplacement du crayon optique sur l'écran permet de gommer des traits ou des dessins.
Après avoir pointé ce symbole, apparaîssent sur l'écran : [symbole] que le joueur pointera pour un tracé fin, ou [symbole] pour un tracé épais. Puis le joueur efface ce qu'il souhaite.

Tracé d'une boite
il suffit de pointer 2 points (qui correspondent aux 2 coins diamétralement opposés du rectangle ou du carré) ; le tracé se forme automatiquement, dans la couleur choisie.

Tracé d'un cercle
pour avoir un cercle, il suffit d'en pointer le centre et un point quelconque de la circonférence (le rayon). Le cercle se trace automatiquement dans la couleur choisie, et le point matérialisant le centre disparaît.

Tracé d'une droite
pour tracer une droite, il suffit d'en pointer ses 2 extrêmités. Ensuite, tout nouveau point sera relié au précédent. Si on veut l'éviter, il suffit de pointer une autre couleur (puis de repointer la couleur initiale).

Coloriage d'une forme
pour colorier l'intérieur d'une forme. Après avoir choisi la couleur, pointer le centre du dessin à colorier.

Attention : pour que la couleur ne remplisse pas tout l'écran :

- bien fermer le tracé de la forme en question, pour que la couleur ne puisse pas déborder.

Remarques :

- Il est possible de colorier la forme d'une autre couleur que celle de son contour.
Exemple : colorier en rouge un cercle dont le tour est vert.
- Pour interrompre momentanément la fonction coloriage, appuyer sur R.A.Z.
— Pour l'arrêter définitivement, appuyer simultanément sur CNT et C : la partie coloriée reste à l'écran mais n'est pas stockée en mémoire (la commande PICTOR permet de le vérifier).
— Pour repartir, appuyer sur une autre touche que CNT C (barre d'espacement, par exemple).

Coloriage d'une forme en tramé
également pour colorier l'intérieur d'un dessin, mais avec une couleur tramée : mélange de la couleur du tracé et de la couleur du fond de l'écran.

Les principes sont les mêmes que ceux de la peinture unie.

Écriture
pour écrire sur l'écran ou signer son œuvre, le joueur pointe avec le crayon optique l'endroit de son choix. Puis, il tape le texte à afficher à partir du clavier.
S'il désire écrire à un autre endroit, il pointe avec le crayon ce nouvel emplacement.
S'il souhaite changer la couleur des caractères affichés, il pointe une autre couleur et, pour arrêter d'écrire, il pointe la ligne de commande.

Rotation de 90°
permet de faire subir à un dessin une rotation de 90° à droite. Le joueur pointe 2 points sur l'écran pour faire apparaître un carré délimitant la portion du dessin à faire pivoter. Ce carré se met à clignoter. Si son emplacement est satisfaisant pour le joueur, il pointe un point quelconque de l'écran et la rotation s'effectue. Si, par contre, l'emplacement du carré n'est pas satisfaisant, le joueur pointe la ligne de commande et recommence.

Translation
si le joueur veut déplacer une portion de son dessin, il la délimite d'abord en pointant 2 points (qui correspondent aux 2 coins diamétralement opposés d'un rectangle). Ce rectangle apparaît et se met à clignoter. S'il n'est pas satisfaisant, le joueur pointe la ligne de commande et recommence.
S'il est satisfaisant, le joueur indique alors l'endroit où il veut déplacer son dessin : il pointe un point de l'écran, qui correspondra au coin en haut à gauche du rectangle reproduit. Ce rectangle se met à clignoter.
S'il est satisfaisant, il suffit de pointer n'importè quel point de l'écran et le déplacement s'effectue.

Le rectangle continue à clignoter pour permettre un nouveau déplacement. Lorsque le joueur souhaite l'arrêter, il pointe la ligne de commande.

Échelles
le joueur peut choisir de réduire (échelles : –2, –3, –4) ou d'agrandir (échelles positives : +2, +3, +4) un dessin.
Après avoir pointé la valeur d'échelle désirée, le joueur délimite la portion du dessin à diminuer ou augmenter en pointant 2 points. Ce cadre se met à clignoter.
Le joueur peut alors ou annuler ce cadre en pointant , ou bien valider le changement d'échelle en pointant le dessin.

Duplication
son fonctionnement est semblable à celui du transfert, mais le dessin d'origine reste en place. Il permet de recopier une partie du dessin sur une autre portion de l'écran.
A la fin de l'opération, c'est toujours le cadre du départ qui clignote pour permettre de procéder éventuellement à une nouvelle recopie.
Pour l'arrêter, pointer la ligne de commande.

Nota :

- Dès que l'on pointe les symboles : dessin libre, carré (ou rectangle), cercle, droite, peinture unie, peinture tramée ou écriture, apparaît la ligne de commande COULEUR, qui permet au joueur de changer éventuellement de couleur avant de dessiner.

- Après avoir pointé les symboles : rotation, déplacement, réduction (ou agrandissement) et recopie, le joueur doit délimiter, à l'aide d'un carré ou d'un rectangle, la portion de dessin à modifier. Ce carré ou ce rectangle étant toujours bleu, il faut éviter cette couleur pour le fond lorsque le joueur utilise ces commandes.

II – Ligne de commande COULEUR

Cette ligne de commande apparait automatiquement après certains choix effectués sur les lignes DESSIN et ORDRE.
Le joueur pointe le crayon optique au centre du carré de la couleur choisie.

III – Ligne de commande ORDRE

Elle ne permet pas de dessiner, mais offre d'autres possibilités.
Son fonctionnement est semblable à celui des 2 autres lignes de commande.

PICTOR permet à l'utilisateur de revoir les différentes étapes de l'élaboration de son dessin, jusqu'à l'endroit où il s'est arrêté. Il peut faire un arrêt sur une image, puis ou ajouter ou supprimer des éléments à son dessin.

L'écran est remplacé par la page de présentation sur fond bleu. Le joueur pointe alors n'importe quel point sur l'écran et les diverses étapes de son dessin s'enchaînent. S'il veut s'arrêter sur une image précise, il appuie sur la touche STOP du clavier et maintient la pression jusqu'à l'arrêt effectif du dessin.

● S'il souhaite modifier son dessin à partir de cette image, il appuie sur la touche CNT et, en maintenant la pression, appuie sur la touche C

Attention : le reste de son dessin sera alors definitivement efface. La ligne de commande DESSIN réapparaît, et le joueur ajoute ou retranche les éléments de son choix.

● S'il n'a rien modifié, il appuie sur la barre d'espacement et les étapes suivantes s'enchaînent.

Effacement total
le joueur peut effacer tout son dessin. Il doit cependant confirmer cet ordre en pointant OK

Couleur du tour de l'écran
permet de changer la couleur du tour de l'écran. Après avoir pointé ce symbole, le joueur choisit une nouvelle couleur et le tour se colore instantanément.

Couleur du fond de l'écran
permet de changer la couleur du fond de l'écran et fonctionne comme la commande tour.
Attention : il n'est pas possible de dessiner sur un fond rouge ou noir. Donc, éviter ces 2 couleurs pour le fond, sauf si le dessin est fini.

Type de tracé
permet de choisir le type de tracé, c'est-à-dire fin ou épais, par simple appui du crayon optique sur le symbole, puis sur (fin) ou (épais).

Copie sur papier
le joueur peut reproduire son dessin sur papier en utilisant l'imprimante graphique. Si l'imprimante n'est pas branchée, le tour de l'écran se met à clignoter. Pour l'arrêter, pointer le crayon optique sur

TV incrustation (extension optionnelle)
permet d'obtenir la surimpression d'une image vidéo sur le fond noir de l'écran (une fois le dessin terminé, mettre le fond de l'écran en noir à l'aide de).

Disquette
le joueur peut, si besoin est, formater sa disquette. Il peut aussi "sauver" son dessin : c'est-à-dire l'enregistrer sur une disquette. Ou bien le "charger" : c'est-à-dire faire apparaître sur l'écran ce dessin préalablement enregistré sur une disquette.

Pointer ce symbole, puis choisir l'une des 3 possibilités suivantes :

Formatage d'une disquette
introduire la disquette à formater dans l'unité 0. Pour annuler cette demande, pointer
Attention : ne pas oublier que le formatage d'une disquette déjà utilisée entraîne la disparition de son contenu.

Sauvegarde sur disquette
taper sur le clavier le nom que le joueur veut donner au dessin (8 caractères maximum), et taper sur ENTREE .La sauvegarde de ce dessin se fait alors automatiquement.

Chargement à partir d'une disquette
taper sur le clavier le nom du dessin recherché, et taper sur ENTREE. Le dessin est chargé et apparaît alors automatiquement sur l'écran.

Cassette
les principes d'utilisation sont semblables à ceux de la sauvegarde et du chargement disquette.

Pointer ce symbole, puis choisir l'une des 2 possibilités suivantes :

Sauvegarde sur cassette
taper le nom du dessin, enfoncer les touches lecture et enregistrement du lecteur enregistreur de programmes, et taper sur ENTREE

Chargement à partir d'une cassette
taper le nom du dessin, enfoncer la touche lecture du lecteur/enregistreur de programmes, et taper sur ENTREE

Nota :

● Avec un lecteur/enregistreur de programmes, si l'on tape directement sur ENTREE sans donner le nom du dessin recherché, c'est le 1er dessin trouvé qui s'affiche sur l'écran (dans le cas du chargement).

● Lorsqu'un dessin est en cours de sauvegarde ou de chargement, son nom s'affiche en bas de l'écran.

● Si une erreur est commise lors du formatage, de la sauvegarde ou du chargement, le tour de l'écran clignote en rouge. Pour l'arrêter, il faut pointer

● Dans le cas d'un débordement de mémoire, la ligne située en bas de l'écran clignote. L'utilisateur peut continuer à dessiner sans intervenir, mais la fin du dessin ne sera pas conservée. Pour arrêter le clignotement, il faut pointer la ligne de commande.

● Le chargement d'un dessin peut se faire en addition de ce qui figure déjà sur l'écran : cela permet de mélanger 2 dessins (ou plus).

Pour plus de détails concernant l'utilisation des disquettes et des cassettes, se reporter à la notice d'accompagnement des 2 lecteurs/enregistreurs.

Nota :

● la touche EFF qui figure sur le clavier permet de faire disparaître la ligne de commande, quelle qu'elle soit. Pour la faire réapparaître, il suffit de taper sur la touche INS

CONDITIONS DE GARANTIE

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette, de la cartouche ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

ECHANGE STANDARD DU LOGICIEL

— gratuitement pendant un an à compter de la date d'acquisition pour les cassettes, les disquettes et les cartouches.